

論文

メディア文化の社会システム論的分析枠組みと ボードリヤールのシミュラークルと ハイパーリアル概念に基づく社会分析

伊藤高史[†]

要約：本稿は、ジャン・ボードリヤールが「シミュラークル」や「ハイパーリアル」といった概念を使って展開した社会分析を、メディア文化を分析するために筆者が提示した社会システム論的分析枠組みから捉え直し、同分析枠組みの有効性を示すことを試みる。ボードリヤールが描いた社会は、メディアの表象が「現実の表象」ではなく「現実」そのものとなるような社会である。このため、メディア文化に理論的にアプローチするときには、重要な示唆を与えてくれるものだ。ボードリヤールの議論は管理社会への警鐘として理解できるが、シミュラークルとしての「記号」「言語」の在り方を問い直すことで、人々が主体性を回復する可能性をも示唆している。メディア文化の社会システム論的分析枠組みから解釈すれば、管理社会論が指摘した側面は、経済的利益を制御メディアとする文化産業システムが創作システムと消費システムを浸食するものと理解できる。メディア文化の創造的側面に関しては、文化産業システムが本来的に差異を生み出すことで作動を継続するものであることに加えて、文化産業システムと創作システム、消費システムが相互に観察し合い、また自己を反省的に観察し、自己の作動を更新していく点に創造の契機が含まれていることを確認できる。

キーワード：社会システム、ハイパーリアル、シミュラークル、メディア文化、文化産業

目次

1. 本稿の問題意識
2. ボードリヤールの「シミュラークル」「ハイパーリアル」概念に基づく社会分析
 - 2-1. シミュラークルと価値法則の変遷
 - 2-2. 現実とハイパーリアル
3. ボードリヤールの社会分析と管理社会論
 - 3-1. 管理社会論とハイパーリアル
 - 3-2. 湾岸戦争の分析と管理社会における主体性回復の戦術
4. メディア文化の社会システム論的分析枠組みとボードリヤールの社会分析
 - 4-1. メディア文化の社会システム論的分析枠組みと管理社会論
 - 4-2. 社会システムの複合性とメディア文化における創造性
5. 結語

[†]同志社大学社会学部教授

*2021年3月15日受付，2021年3月15日掲載決定

1. 本稿の問題意識

社会の中で生きる一人一人の個人にとって、社会は自らの生存を脅かすリスクであると同時に、生存と自己実現の可能性やチャンスを与えてくれるものである。社会がこのようなものであれば、社会理論を学ぶ者は社会理論に対して、自らを取り巻くリスクとチャンスの双方を理解させてくれるものであることを期待することになる。本稿は、そうした社会理論の在り方を、メディア文化の分析との関連で探索するものである。

本稿では、フランスの思想家・批評家として知られるジャン・ボードリヤールが「シミュラクル」「ハイパーリアル」といった概念によって展開した社会分析について検討する。筆者は別稿で現代のメディア文化を分析するための社会システム論的分析枠組みを提示したが（伊藤 2020 a: 11-17）、ボードリヤールの議論を同分析枠組みの観点から捉え直すことを通じて、その有効性を示すことが本稿の目的である。1970年代半ばに遡ることができるボードリヤールのシミュラクルとシミュレーションに関する議論は、メディアの表象が現実そのものと化すような「メディア社会」の到来を宣言したものである。このような彼の議論がメディア論やメディア社会学に強い影響力を持ったのは当然であろう。例えばドイツの哲学者として積極的にメディア論を展開するノルベルト・ボルツの議論には、彼の影響が色濃く反映されている（Bolz 2012 b: 108-111, 伊藤 2021: 150-155）。

筆者は既に、メディア文化や文化産業を理解するための分析枠組みを構築することを目的として、ドイツの哲学者テオドール・アドルノによる、古典的な大衆社会批判に基づいた文化産業論について検討した（伊藤 2020 a）。さらにその延長線上で、ボードリヤールの消費社会論について考察した（伊藤 2020 b）。いずれも社会システム論の観点からメディア文化や文化産業を捉え直そうとする試みの一環であり、本稿はそれらの考察の延長線上に位置するものである。

本稿では、ボードリヤールが消費社会の理論に続いて展開した「シミュラクル」「ハイパーリアル」についての論考を検討する。次節では、ボードリヤールがそれらの概念でどのような社会状況を明らかにしたのかを確認し、続く第3節でボードリヤールの議論が示唆する現代社会のリスクとそのリスクを回避する可能性を考察する。その上で、第4節でボードリヤールの議論を、筆者が別稿で提示した、メディア文化を分析するための社会システム論的分析枠組みの観点から捉え直し、同分析枠組みの有効性を示したい。

2. ボードリヤールの 「シミュラクル」「ハイパーリアル」概念に基づく社会分析

ボードリヤールの「シミュラクル」という概念は、社会学や社会批評に関心のある者にとってはなじみのある概念となっている。そうした概念の意味をあらためて問うことは、屋上屋を重ねる無駄な作業のように思えるかもしれない。しかし、「シミュラクル」という特異な概念が意味するところは必ずしも明らかではない。というのも、ボードリヤールがシミュラクルという概念を明確な定義もなく突然その著書に登場させているからである。ボードリヤールのシミュラクルに関する議論を新たな理論構築のために利用しようとするれば、その基本概念の意味をどう理解するのか、といった点から議論を始めなければならない。筆者の理解によれば、シミュラクルという概念を日常的な概念に置き換えれば、模造品、複製品（コピー）、記号といった言葉によって表現できる。以下、ボードリヤールの著書に則って説明してゆこう。

2-1. シミュラクルと価値法則の変遷

『シミュラクルとシミュレーション』の本文は次のように始まる。

最も華麗なシミュレーションのアレゴリーは、といえばボルヘスのおとぎ話だ。そこでは帝国の地図師があまりにも綿密に地図を描いたので、結局領土をそっくり覆い隠してしまった（だが帝国がおとろえるのにつれて、地図は少しずつぼろぼろになり、ついに廃墟と化す。数個の断片だけが砂漠に痕跡を残すのみ——この廃墟と化した抽象作用の形而上学的美しさは、帝国風傲慢さの証しであり、死骸のように腐り、大地の養分となって蘇る。ちょうど複製が古くなるにつれて本物と見分けがつかなくなってしまうようなものだ）——このおとぎ話はわれわれには過去のものだし、シミュラクル第二段階のひそやかな魅力でしかない。（Baudrillard = 竹原 1981 = 1984 : 9-10 = 1）

このように定義もされずにいきなり「シミュラクル」という言葉が登場する。ボードリヤールの記述がこのようなかたちで続く以上、その意味は文脈から推測せざるを得ない。ボードリヤールの複数の著書を翻訳した塚原史は、シミュラクルという概念について次のように述べている。

では、シミュラクルとは何だろうか。この語（フランス語表記で *simulacre*）は、語源的には「表象、イメージ」を意味するラテン語 *simulacrum* に由来し、歴史的には宗教的な偶像を指して用いられた。一般的には、現実を別の何かで置き換えたものを意味するが、ここでボードリヤールはさらに進んで、現実の記号化の操作をシミュラクルと名づけ、その歴史的発展をあとづけている（塚原 2005 : 104）。

上記の説明では、シミュラクルは「表象、イメージ」「宗教的な偶像」であり、「現実を別の何かで置き換えたもの」であり、さらには「現実の記号化の操作」をも意味すると述べられている。しかしこうした説明でも、シミュラクルの概念は明確ではない。なお以下の説明からも明らかなように、「現実の記号化の操作」という「操作」を意味するのは「シミュレーション」であると解するべきである。

ボードリヤール自身は『象徴交換と死』の第2部「シミュラクルの領域」の冒頭で、「シミュラクルの3つの領域」を次のように説明している。

ルネッサンス以降、価値法則の変動過程に平行して、シミュラクルの三つの領域があいついで出現した。

——「模造」はルネッサンスから産業革命までの「古典的」時代の支配的図式である。

——「生産」は産業革命時代の支配的図式である。

——「シミュレーション」はコードによって管理される現段階の支配的図式である。

第一の領域のシミュラクルは自然的価値法則に、第二のシミュラクルは商品の価値法則に、そして第三の領域のシミュラクルは構造的価値法則に、それぞれ対応している。

(Baudrillard=今村・塚原 1976=1992:81=118)

ボードリヤールは上記の通り、「価値法則」の変遷とともに、シミュラクルを生産する様式が「模造」「生産」「シミュレーション」という段階を踏んで変化してきたと述べている。

筆者の理解によれば、「シミュラクル」という概念の意味は、「記号」との関わりにおいて明らかになる。というのも、ボードリヤールは一貫して、「シミュラクル」という概念を「記号」との関連で説明しているからである。美術史家の林道郎はシミュラクルを「現実の事物を記号的に反復し、それに取って代わる（乗っ取る）現象一般を指す概念」と説明しており、ここでは記号との関連が明示されている（林 2015:46）。以下、ボードリヤールの著書でのシミュラクルの変遷に関する記述から、シミュラクルの概念が意味するところを明らかにしてみよう。

ボードリヤールは、シミュラクルの第一段階としての「模造」は、「ブルジョワの秩序による封建的秩序の解体」と「差異表示記号のレベルでの公然たる競争の開始」とともに始まる、と述べている（Baudrillard=今村・塚原 1976=1992:82=119）。ブルジョワ的秩序とは資本主義経済に基づく秩序であると理解できよう。ボードリヤールは「模造」の時代のはじまりを、「記号」との関連で次のように説明している。

拘束された記号の時代が終わりを告げると、解き放たれた記号の支配がはじまる。あらゆる社会階級が、無差別的に記号を利用できるようになる。かつては地位の秩序の特徴であった、記号の同一階級内だけの流通に、競争的民主主義がとってかわる。それと同時に、威信

表示記号／価値の階級間移動がおこなわれ、その必然的結果として模造の時代がはじまる。
(傍点ママ, *ibid.* : 82-83 = 120)

理解し難い記述だが、ここで述べられていることは次のようなことであろう。ある特定の事物が社会階級や地位の秩序を示す「記号」であるならば、「オリジナル」に対する「模造品」がつけられるのは、その「記号」が表象する社会階級や地位の秩序が揺らぐときである。オリジナルの価値が社会階級や地位と同一化されているときは、その「模造品」を生産したり、所有したり、身につけたり、といったことは許されないからである (*ibid.* : 82 = 119)。こうして第一の領域のシミュラクルが始まる。

「模造」が支配的であった時代には、「オリジナル」と「模造品」との差異は明らかであった。しかし、「模造品」を生産する能力は、産業革命によって飛躍的に増大する。そこでは大量の「複製品 (コピー)」の製造と消費が一般化した。産業革命とともに「記号とモノの新しい世代」が出現した。モノが大量生産される時代には、オリジナルと模造品の関係は消滅し、ひとつひとつのモノが互いに等価であり、互いに無関係となる。オリジナルという準拠枠の喪失こそが、互いに等価であるという一般的法則、つまりは生産の可能性そのものを可能にするのであると、ボードリヤールは述べる (*ibid.* : 90 = 130-131)。

しかし、この大量生産される複製の段階は一時的なものであり、第3のシミュラクルの時代がこれにとって代わる (*ibid.* : 92 = 133)。第3のシミュラクルの時代にあっては、第1のシミュラクルの段階のようなオリジナルの模造はもはや存在せず、第2のシミュラクルの段階のような純粋な大量生産も存在しない。代わって登場するのは、差異の変調・転調に従ってあらゆる形態を生じさせるようなシミュレーション・モデルである。この段階ではモデルにつながっていることだけが意味を持つ。目的に従って進むものは何もなく、「準拠枠としての記号表現」というモデルだけが機能する。ここでは、変調・転調 (*la modulation*)、対比による意味表示 (*les oppositions distinctives*)、条件や用語の切り替え (*la commutation des termes*)、価値の構造的法則といったものが基盤をなす。ボードリヤールはこのように第3のシミュラクルの段階を説明する (*ibid.* : 92-93 = 133-134)。

この説明は理解し難いので、筆者の言葉で言い直してみよう。ここで意味されていることを単純化すれば、消費者ひとりひとりの個性にあわせて商品やサービスが提供されるような「少量生産少量消費」の時代が第3のシミュラクルの段階である、ということである。少量生産少量消費の時代は「消費社会」の時代とも言い換えられる。消費社会の生産モデルにおいては、同じものを大量に生産することではなく、既に存在する商品からの「変調・転調」によって「差異」を有した新しい商品を生み出すことが重要に

なる。そのような商品は、消費者の「本当の欲求」といったようなものを表象する記号ではなく、他の商品との対比の中で表示すべき意味を獲得する。その商品の置かれた条件や、その商品を表す用語を切り替えることで、他の商品との差異化が図られる。このようにして商品同士の相対的關係に基づく差異を通じて消費者の欲求に訴求する「価値」が決まっていくことが、ボードリヤールが述べる「価値の構造的法則」である。

2-2. 現実とハイパーリアル

これまでの説明は、資本主義経済における模造品、複製品（コピー）、記号の生産様式（法則）の変化と同時に、「価値」の生成過程の変遷を整理したものである。そしてこのような「価値」の生成過程の変遷は、我々の「現実」についての認識とも大きく関わっている。というのも、人は自らの価値観に沿って自分が置かれた世界（實在）を観察し、「現実」を認識するからである。それゆえ、ボードリヤールの模造品、複製品（コピー）、記号の生産様式についての議論は、記号と實在あるいは現実との関係についての議論でもある。

第3のシミュラクルの段階に入ると、シミュラクルの生産過程を意味する「シミュレーション」は、記号が實在（réel）に対応することを否定する（Baudrillard = 竹原 1981 = 1984 : 16 = 8）。このようなシミュラクルの歴史的展開について、ボードリヤールは画像との関連で次のように説明する。すなわち、画像は、①ひとつの奥深い現実（réalité）を反映する、②奥深い現実を隠し変質させる、③奥深い現実の不在を隠す、④現実とは無関係な純粋なシミュラクルとして存在する——という4つの段階を経てきたのだという（ibid. : 17 = 8）。

ボードリヤールは発展した資本主義社会を、このような第3のシミュラクルを生産するシミュレーションの段階として描く。そこで重要なキーワードとして言及される単語が「ハイパーリアル」である。シミュレーションとは、起源（オリジン）も現実（リアリティ）も持たない「現実的なるもの（リアル, un réel）」をモデルによって生産することであり、その「起源も現実も持たない『現実的なるもの』」が「ハイパーリアル」である（ibid. : 10 = 1）。

ボードリヤールにとって、大量生産大量消費といった段階を経て、少量生産少量消費の段階に入った資本主義経済は、シミュレーションによって生み出されるハイパーリアルが新たな現実となるような世界である。ハイパーリアルを構成するシミュラクル（記号）がメディアによって社会に広く伝えられるものであるならば、ボードリヤールが描いた社会は、メディアの表象が「現実の表象」ではなく、「現実」そのものとなるような社会であるともいえる。先述のボルツは、「計器飛行」の喩を使って、「現実と表象という二分法の解体」を主張した。人はメディアを介してしか現実接近できない以

上、現実とメディアによる表象という2分法は意味を為さないからである (Bolz, 2012 a: 103 ; 2012 b : 108-111, 伊藤 2021 : 151-152)。ヴァーチャルリアリティなどのメディア技術が発達した今日においては、このような議論は一層説得力を増すであろう。

このように、ボードリヤールは、「シミュラクル」「ハイパーリアル」という概念を使用することで、発達した資本主義においては、シミュラクル(記号)同士の相対的關係に基づく差異の変調・転調という生産様式によって価値が創出されることを指摘した。そして、そこで生み出される「ハイパーリアル」なものが我々の現実・実在についての認識に大きな影響を与えているような社会状況を描き出したのである。そうであれば、そうした生産様式を動かす主体は何であり、そこにはどのようなリスクやチャンスがあるのであるか。この点については、ボードリヤールは明確に述べていないようだ。メディアを哲学的観点から論じる大黒岳彦はこの点に関連して、ボードリヤールの議論は「シミュラクルから如何にして、如何なるメカニズムで秩序が創発するかという議論が欠落している」と指摘している(大黒 2006 : 311)。上記の問いに対するひとつの解答は、管理社会論的な観点から与えられる。それはすなわち、「差異の変調・転調を行う主体は資本主義社会における政治・経済エリートであり、シミュラクルとハイパーリアルの操作を通じて政治・経済エリートが一般大衆を操作する管理社会が生み出される」という見解である。この点について、次節で考察しよう。

3. ボードリヤールの社会分析と管理社会論

記号(シミュラクル)同士の差異の変調・転調が価値を生み出し、そうした生産様式(法則)によってつくられたシミュラクルが現実を構築するものだと考えたときに、そうしたシミュラクルの運動を動かす動因となったり、あるいは、そうした運動を制御したりする力は何なのであるか。

ボードリヤールは、リチャード・ニクソン米大統領を辞任に追い込むきっかけとなったウォーターゲート事件について、人々は同事件をスキャンダルであるかのように装うことによって資本の「突発的な残酷さ」「不可解な凶暴性」「根本的非道徳性」を隠そうとしている、と述べている (Baudrillard = 竹原 1981 = 1984 : 29 = 21)。このような記述を読むと、資本主義そのものがシミュラクルの運動の動因であり、資本主義そのものを批判することが彼の議論の目的であるようにも理解できる。

ボードリヤールの議論をそのような「資本主義批判」として解釈するとき、その議論は「管理社会論」と呼ばれるものに容易に接続可能になる。以下では、管理社会論とボードリヤールのシミュラクルとシミュレーションに関する議論との関係を考察した上で、ボードリヤールの議論において管理社会から逃れる可能性がどのように示唆され

ているのかを検討しよう。

3-1. 管理社会論とハイパーリアル

ボードリヤールの議論を単純に、現実がハイパーリアルによって凌駕されたのが現代であるとの指摘であると理解することもできる。例えば、先述の大黒は、ルーマンの社会システム論を検討する過程でボードリヤールのハイパーリアルに関する議論を次のように説明する。すなわち、シミュラクルは「『オリジナル／コピー』の二元論的な構図とは無縁の、シミュラクルのみによって構築された『現実』をわれわれに呈示する」のであり、「ディスプレイやスクリーン上に繰り返し上げられるシミュラクルの乱舞・継起こそが『現実』そのもの」なのである。こうした現実のありようが「ハイパーリアル」と呼ばれるものである。ボードリヤールの議論は「疑似環境をシミュラクルという格別な“記号”によって組み立てられた閉じた空間とみなし、総ての『現実』を記号の戯れに解消することで、記号空間の外部を否定しようとする」ものである（大黒2006:310-311）。

ボードリヤールの議論は確かに、上記のように理解することも可能だ。例えばボードリヤールはディズニーランドについて、社会が束縛であることを隠すために監獄が存在するように、「ディズニーランドとは、《実在する》国、《実在する》アメリカすべてが、ディズニーランドなんだということを隠すために、そこにある」と述べる（Baudrillard = 竹原1981=1984:25-26=17）。アメリカはハイパーリアルとシミュレーションの段階にあり、実在がもはや実在ではなくなっている（ibid.:26=18）。このように述べて、ディズニーランドの内側と外側という区別に異議を唱える。「ホロコースト」と題された章では、「皆殺し（extermination）を忘れ去ることは、皆殺しの一部だ。なぜならそれは記憶や歴史、社会体などを皆殺しにすることと同じだからだ」と述べて、歴史（現実）と記憶との関係に言及する一方で、そうした忘却を阻むためにテレビでホロコーストがとりあげられることについて、テレビは「あらゆる事件の歴史的真相を描く最後の解決策」であり、「ユダヤ人を火葬場でもガス室でもなく、音響テープと映像のテープに」再登場させたと指摘する。そして、このことで「忘却や絶滅は、やっとその時点で美的な次元に至る」のであり、「忘却は復古の中で完成し、ここでついに大衆の次元にまで高められる」のだという（ibid.:77-78=65）。このような議論を見れば、確かにボードリヤールは、「記号空間の外部を否定」しているとも解釈できる。

しかし、ディスプレイやスクリーン上に繰り返し上げられるシミュラクルを現実そのものと見なして、その外部に存在する現実を否定したり、単にその現実を認識したりすることができないということを主張したというのでは、彼の議論は現実の社会分析に応用できるようなものではなくなる。我々は現実の中に生きており、そこで痛みや苦しみや

喜びを感じて生きていることを否定できないからである。こうした現実を無視して、全ては「シミュラクルの乱舞・継起こそが『現実』そのもの」と言われても、レトリックとしては面白みがあるとしても、実際的な意義はほとんど感じることはできない。

情報技術が発達した今日において、メディアの表象そのものが現実を覆い尽くしているかのように感じられたとしても、メディアの表象の外部に「現実」が存在しない、とは納得し難い主張である。そのように考えるならば、ボードリヤールの議論はやはり、「管理社会」との関連で意味を持つだろう。つまり、メディアが発達した社会における、メディア上の言説（記号）操作による「現実」操作の可能性を、ボードリヤールの議論は示唆していると解釈できる。メディアの表象を操作できるのが、メディアに対して強い影響力を持つ政治的あるいは経済的エリートであるならば、ハイパーリアルが支配する社会は、そうしたエリートが現実をつくりだし操作する社会となろう。このような社会観はまさしく管理社会論の社会観である。

「管理社会」という概念については既に多くのことが論じられており、筆者もかつて著書の中で論じたことがある（伊藤 2006:67-93）。ここでは管理社会論についての簡潔な説明として、比較文化学者の北沢方邦による解説を引用しておこう。北沢は構造主義を解説する過程で次のように説明している。

現代社会の人間は意識においては自由で自立的な古典的「人間」である。しかし、現実の存在としては、物と物との関係によって置き換えられた人間関係の中で主体性を失い、物によって生じる偶然的な要因に左右される確率論的な存在に過ぎない。そうした人間あるいは社会の在り方は、資本主義国家だけに見られるものではなく社会主義国にも観察される（北沢 1968:36-37）。北沢はこのように述べて、管理社会の到来について次のように説明する。

このような社会においては、かつてマルクスが考えていたような、「人間」回復の担い手としての古典的なプロレタリアは消滅しつつあるといってもいいすぎではない。かつて《疎外》の実感を形成していた物質的な《飢え》がうしなわれ、生活水準がいちじりしく向上するとともに、労働者大衆は、社会的生産の「分配」についての制度的保証が完備しさえすれば、物化された関係のなかでの永遠に「操作されるもの」の立場にあることに満足しはじめた。

こうして労働者大衆の《^{コンセンサス}合意》のうえに、人間の分裂を実体化し制度化する「管理社会」が成立する。それは古典的「人間」という「あるべきもの」の理想をたかくかけながらも、「あるもの」としての人間を永遠に物化された関係という檻のなかにとじこめておくシステムである。「管理社会」は社会全体を巨大な実験室としようとする。社会の成員は、「操作するもの」と「操作されるもの」とに分割され、ひとは前者すなわち権力エリートであるか、後者すなわち一般大衆であるかのどちらかでしかない。「操作されるもの」は実験室の檻のなかのハツカネズミに似ていなくはない。「操作するもの」がその「あるべきもの」の

合理性の立場にとって望ましい方向に、刺激や誘因をあたえて「操作されるもの」を操作していく。膨大な技術官僚層という助手たちが、高度のエレクトロニクス技術による情報処理によって補佐し、その操作をきわめて容易にするだろう。(ibid. : 37-38)

上記の説明には、管理社会の中で人々が主体性を失い、操作の対象に甘んじていることの問題性が指摘されている。言い換えれば、人間の主体性の回復が管理社会論の問題意識の根本にあったと言えるだろう。

このような社会観は、情報通信技術が発達し、国家権力や巨大 IT 企業などが市民の行動を監視、監督しやすくなった 21 世紀には一層説得力を持っている。しかしながら、管理社会論的な社会観を全面的に受け入れることもできない。というのも、エリートによる管理を大衆が自発的に望み、受け入れるような側面が今日の社会に観察できるとしても、我々の生活の全ての側面をそうしたロジックで説明できるとは思えないからである。本稿の根本的な問題関心の対象であるメディア文化について考えれば、国家や特定のメディア企業が、国民の嗜好を完全にコントロールしていると考えことはあまりに現実離れした考えである。例えば、巨大広告会社である電通が日本国民を操作しているとの言説は、話としては面白いかもしれないが、せいぜい我々の社会生活のごく一部の側面に当てはまるものに過ぎないのではないだろうか。

ボードリヤールのシミュラクルとシミュレーションに関する議論は、現代社会の「一側面」を管理社会として描くものであったと理解するのが妥当であろう。そうであるならば、次に問われるべきは、管理社会において操作の対象となった人々が、いかにして主体性を回復できるか、という点である。この問題意識に応える手がかりを、ボードリヤールの湾岸戦争（1991 年）についての議論に見出すことができる。

3-2. 湾岸戦争の分析と管理社会における主体性回復の戦術

ボードリヤールのシミュラクルとシミュレーションに関する議論を現実社会に応用した事例として、1991 年の湾岸戦争についての議論を見てみよう。イラクがクウェートに侵攻したことを受けて、アメリカを中心とした多国籍軍はイラクに空爆を行い、さらに地上戦を経て、イラクをクウェートから撤退させることに成功した。ボードリヤールは、イラクがクウェートに侵攻し、イラクに対する軍事行動の緊張が高まる中で「湾岸戦争は起こらないだろう」という評論を、始まると「湾岸戦争はほんとうに起こっているのか?」、そして終わると「湾岸戦争は起こらなかった」という評論を書いた。「湾岸戦争は起こらないだろう」と、「湾岸戦争は起こらなかった」の一部はそれぞれ、『リベラシオン』紙の 1991 年 1 月 4 日付紙面と、3 月 29 日付紙面に掲載された (Baudrillard = 塚原 1991 = 1991 : 7 = 12)。

戦争が始まる前の予想はともかく、実際に戦争が起こっている最中にそれが起こっていることを疑い、そして終わった後に「起こらなかった」というような、不道徳とも言えるような評論をボードリヤールはいかにして書くことができたのだろうか。このことを見ることによって、ボードリヤールが「現実」「実在」とシミュラクル（「記号」）についていかに考えているのかを理解することができる。

客観的に見れば「詭弁」としか言いようのない議論を展開するにあたりボードリヤールが行うのが、「戦争」という概念を問い直すことだ。つまり、我々が「戦争」という言葉（記号）によって知っているものと、湾岸戦争で展開された現実とのズレを指摘することで、実在の湾岸戦争と、我々が記号として語る「戦争」とが異なったものであることを指摘し、それゆえ、「湾岸戦争は起こらなかった」という論理を展開する。

例えばボードリヤールは、湾岸戦争は、実際に戦闘が始まるまでに人質をめぐる交渉などの政治的駆け引きが続いた「潜在」的段階を経て、メディアが利用される「宣伝」的なものとなり、戦争を通して政治的な利得を得ようとする「投機」的なものになったと指摘した上で次のように述べる。

宣伝と投機と潜在性に彩られた今度の戦争は、戦争とは他の手段によって追求される政治である、というクラウゼヴィッツの公式に、もはや対応してはいない。湾岸戦争はむしろ、他の手段によって追求される政治の不在に対応していると言えるだろう（傍点ママ、Baudrillard = 塚原 1991 = 1991 : 21 = 32）。

このように、ボードリヤールは、湾岸戦争は、我々が知っている「戦争」ではないことを強調する。あるいは、次のようにも述べている。

征服や支配という政治的目標をもっていた、以前の戦争とは反対に、湾岸戦争の目標は、戦争そのもの、つまり戦争の地位と意味と未来である。戦争は、合目的性をもつからではなくて、戦争の存在を実証するために、維持されるだろう（このアイデンティティの危機は、われわれすべての存在感を変質させる）。事実、戦争は多くの人びとの信頼を失ってしまった。アラブの民衆をべつにすれば、いったい誰がまだ戦争を信じ、そのために熱狂的になれるだろうか？（ibid. : 23-24 = 35）

戦争は上記のように変質し、そこに残っているのはもはや、見世物としてそれを見ようとする意思と、戦争の亡霊あるいは虚構を救い出したいという「執拗な願望」のみである（ibid. : 24 = 35）。

ボードリヤールは「フランスの飛行機が一機でも撃墜される可能性があるだろうか」と問い、「もし撃墜されれば、それはわれわれが戦争に参加した証拠となるだろうが、イラク人たちはそんな機会をわれわれから奪うという、陰險な楽しみのようなものを味わっているらしい」（ibid. : 41 = 60）、と述べる。

あるいは、湾岸戦争は、命が賭けられる「戦争」ではなかったことを言うために、地上戦が始まったその日のフランス国内のニュースを引き合いに出す。

この日、爆弾のカーテンに守られて地上戦が始まったのだ。それはまた、ある種のブラックユーモアと言おうか、わがフランスでは、雪のせいで高速道路に最悪の大渋滞が発生した日でもあった。連合軍の機甲部隊がクウェート奪回めざして前進しているとき、高速道路上では、わが自動車部隊が雪と悪戦苦闘していた。それに、機甲部隊は、レジャー部隊よりはるかに容易に目的地に到達した。死者の数も、戦線よりも雪の道路の方がずっと多かったのである。(ibid.: 87-88=127)。

ボードリヤールの上記のような主張から読み取れるのは、彼が、湾岸戦争における「戦争」と、我々の言語やイメージの世界での「戦争」とのズレに拘っていることである。湾岸戦争が始まり、そして終わった後でも、「湾岸戦争は起こらなかった」と言えるのは、湾岸戦争を「戦争」と呼び得るかを問題としているからである。ボードリヤールは、言葉の意味を問い直すことで、言語やイメージというシミュラクル(記号)によって構成された我々の現実についての認識を揺るがそうとしているのである。

ボードリヤールのこのような湾岸戦争についての議論は、戦争がテレビ中継されてイメージ操作されることに警鐘を鳴らすと同時に、そうした操作から逃れるためにシミュラクル(記号)の意味を問い直し、現実と記号とのズレを明らかにすることで現実の多様な可能性に目を向けさせる試みであると解釈できる。先述のディズニーランドやホロコーストの議論にしても、ディズニーランドの内側と外側という区別や、記憶や歴史という言語の意味を問い直すことで、我々に新たな現実の意味を提示しようとする試みとして解釈することが可能である。フランスの哲学者ジャック・デリダは「脱構築」という概念とともに、言語は歴史的、時間的な反復の中でその意味を確定していくために、「今」という現実を表象するにあたっては常にズレが生じることを指摘した(Derrida=高橋 1967=1970, 伊藤 2020 b: 67-68)。記号としての言語と現実のズレを際立たせることによって、あるいは、記号の世界に揺さぶりをかけることによって現実が持つ多様な意味を開示するボードリヤールの戦術は、デリダの「脱構築」の応用であるかのように思える。シミュラクル(記号)が意味するところの批判的検討のうちに、管理社会において操作される側が主体性を回復する可能性が示されているのである。

4. メディア文化の社会システム論的分析枠組みと ボードリヤールの社会分析

筆者の関心は冒頭に述べたように、ボードリヤールの議論を、メディア文化を分析するための社会システム論的分析枠組みから捉え直すことによって、その分析枠組みの有

効性を示すことにある。筆者は別稿で、メディア文化を社会システム論の観点から分析する際の基本的な枠組みとして、生産、流通、消費という各過程をそれぞれ社会システムとして捉えることを提案した（伊藤 2020 a: 11-14）。生産は音楽家や作家といったクリエイターと呼ばれる人々のコミュニケーション、流通は主にメディア企業に携わる人々のコミュニケーション、消費は消費者のコミュニケーションによって構成される。もちろん実際の個人を考えれば、クリエイターは生産にも流通にも関わるし、消費者としての側面も持っている。メディア企業は流通のみならず作品を創造する過程にも、消費する過程にも深くかかわっている。上記の区別は実際の分析を行うための便宜的な、概念上の区別である。以下、生産過程の社会システムを「創作システム」、流通過程の社会システムを「文化産業システム」、消費の過程を「消費システム」と表記することにしよう。創作システム、文化産業システム、そして消費システムという3つの社会システムが複合的に交差するところでメディア文化がつくられると考えるとき、ボードリヤールのシミュラクルとハイパーリアルに関する議論は、どのように解釈できるであろうか。

4-1. メディア文化の社会システム論的分析枠組みと管理社会論

これまでボードリヤールの議論について述べてきたことから、そのポイントを要約すれば次のように整理できる。ボードリヤールの議論は、記号（シミュラクル）同士の相対的（構造的）関係に基づく差異の変調・転調による商品価値の創造という生産様式が主流となり、そうした生産様式が生み出す「ハイパーリアル」が現実そのものとなるような社会像を提示したものである。そのようなボードリヤールの主張は、管理社会論と親和的である一方で、シミュラクル（記号）の批判的検討によって、管理社会において人々が主体性を回復する可能性が示唆されている。これらのことについて、メディア文化や文化産業を念頭におきつつ、筆者が提案した社会システム論的分析枠組みの観点からとらえ直してみよう。

ボードリヤールはシミュラクル（記号）の差異化の運動を引き起こす動因として、先述のように特定の権力エリートではなく、資本主義を念頭に置いているようである。ここで資本主義を自由主義経済と言い換えてみよう。自由主義経済の主要なアクターは企業である。メディア文化や文化産業を分析するための先述の理論モデルに従えば、文化産業システムがこのようなシミュラクル（記号）の運動を担うことになる。

メディア文化の中では、企業が上記のような機能を担うことは容易にイメージできる。というのも、メディア文化の領域では、常に新しいものが発見され、商品化されているからだ。いかにベートーヴェンやモーツァルトの音楽が優れているとしても、人はベートーヴェンやモーツァルトだけでは飽きてしまう。このため文化産業システムは常

に、消費システムを観察してそのニーズを掴み、掘り起こすと同時に、創作システムを観察して新たに利益を生み出す作品を見出し、それを商品として市場に出す。ポピュラー音楽を見てみれば、ある新しいスタイルのミュージシャンが大衆的人気を得れば、その二番煎じとも言える別のミュージシャンの作品が市場に出されてきた。こうしたことをイメージすれば、ボードリヤールが指摘するシミュラクル（記号）の差異化の運動という側面は納得のいくものとなる。

管理社会論的な観点からのボードリヤール解釈は、本稿での社会システム論的分析枠組みから考えれば次のように解釈できる。すなわち、文化産業システムが、創作システムと消費システムに対して圧倒的に強い力を持って、支配してしまうような社会が、管理社会として表現されるような社会の在り方である。巨大メディア企業がマーケティングや広告などの技術を使って消費者の欲望を操作し、クリエイターに対しては資本の力（経済的力）を持って彼らの芸術的信念を無視して売れるものだけをつくりだすよう要求する、といったイメージで描かれるような世界がそれである。アドルノの文化産業論も、ボードリヤールの議論もともに、文化産業システムの圧倒的な影響力を強調するものと解釈できるが、アドルノの場合は「画一化」という形で、ボードリヤールの場合は「管理」「操作」という形で、文化産業システムは創作システムと消費システムを支配する。

管理社会におけるメディア文化が上記のようなものであるとしたら、そこでの問題性は、クリエイターと消費者の双方が支配あるいは管理の対象となり、創造性を失ってしまっている状況であろう。自由主義経済のメディア文化にあつて、メディア産業と呼ばれる企業群が大きな力を持ち、クリエイターと消費者の双方に強い影響力を行使していると考えerことは自然である。管理社会におけるメディア文化を創造性との関係で考えるならば、管理社会論が描くような図式は、現代社会の一側面に当てはまるだろう。しかし、これを全面的に受け入れることは到底できないと考える。メディア文化の領域は、様々なクリエイターが自らの創造性を発揮する場であると同時に、消費者にとっても自己実現の契機を与えてくれる場として機能していることは、現実感覚として否定できないからである。そして、そうした創造性を生み出すことについて、メディア企業が否定的な作用のみを及ぼしていると考えerことは説得的であるとは思えない。そのことは、メディア企業が文化的作品を流通させる機能を担わなければ、多くの消費者がそれを享受できず、そのことによってクリエイターも創造性を発揮する場が奪われることを考えれば容易に理解できるはずだ。冒頭で述べた通り、社会理論には社会のリスクとチャンスの双方を理解させるようなものであることが求められるならば、現代社会についてのよりバランスのとれた記述が必要である。

社会システム論的なアプローチはこうした要請に応えるものであると筆者は考えてい

る。この点を明らかにするために、社会システム論の「シンボルによって一般化されたコミュニケーション・メディア（制御メディア）」という概念を使って、ボードリヤールの社会分析を捉え直してみよう。

4-2. 社会システムの複合性とメディア文化における創造性

社会は複数の社会システムが複合的に交差することで成り立っている。個々の社会システムはそれぞれが作動（オペレーション）を行うにあたり、固有の論理に従っている。例えば、文化的作品を創造する人々のコミュニケーションで構成される創作システムは、単純化して言えば例えば「美しいかどうか」「芸術性に優れているか」といった独自の基準を持って作動する。文化産業システムにおいては、「経済的利益になるかどうか」が最も重要な基準になるであろう。

社会システム論では、上に述べたような、創作システムにおける「美」や「芸術性」、文化産業システムにおける「経済的利益」という要素は、「シンボルによって一般化されたコミュニケーション・メディア」と呼ばれる（Luhman = 佐藤 1984 = 1993 : 216 - 225 = 247 - 257）。こうした「メディア」によって社会システムは情報の取捨選択を行い、社会システムのアイデンティティを保ちつつ、自己を再生産していく。こうした「メディア」は一般的な意味での、すなわち、情報伝達媒体としての「メディア」とは異なる。ここでは先述のボルツに倣って、「シンボルによって一般化されたコミュニケーション・メディア」のことを、社会システムの働きを制御するという意味で「制御メディア」と表記しよう（Bolz = 識名・足立 1993 = 1999 : 79 = 80）。

2つの社会システムが緊密に関係し合う「構造的カップリング」の状態にある場合、それぞれの社会システムは相手の「制御メディア」を利用し、それを自己の活動にとりこんでいく。文化産業システムは「美」や「芸術性」といった制御メディアによって作動する創作システムの活動を利用して、それを営利活動に結び付けていくし、創作システムは経済的利益という制御メディアに基づいて作動する文化産業システムがつくりだす流通の便宜を利用したり、そこから提供される資本を自らの活動に利用したりする。このような創作システムと文化産業システムの関係は相互に利益をもたらす関係にもなり得る。しかし、創作システムと文化産業システムが相互に異なる社会システムであるということは、両者の間に常に矛盾や緊張関係が存在することを意味する。文化産業システムが創作システムと消費システムを支配していく状態とは、文化産業システムの制御メディアが、創作システムと消費システムを侵食していく状態である。つまり、創作システムにおいても「経済的利益」の追求だけが求められ、そこでつくられる作品を消費システムにおいて疑いなく受け入れられているような状態である。このような状態においては、文化産業システムがメディア文化における創造性に対して否定的に働いてい

る。では、メディア文化の創造性に対して文化産業システムが貢献するメカニズムを、社会システム論的分析枠組みの観点からどのように説明できるであろうか。

理念的には、例えば芸術は、「美」や「芸術性」といった「普遍的な」制御メディアによって制御されるべきものかもしれない。このような見方をする者にとって、文化産業システムは本来的に、創作システムに敵対するものである。というのも、文化産業システムは、それが貨幣経済の運動の中で営まれるものである限り、常に過去のもの、あるいは既に市場に出ているものと自らを差異化して、消費者の欲求に訴求する価値を持った商品を開発し続けなければならないからである。文化産業システムはこのために、常に自己を反省的に観察することを通じて過去の自己との差異化を行う。文化産業システムはこのような意味において、常に差異化を志向する、言い換えれば、過去とのズレを生産し続けることによって作動する、極めて動態的な社会システムである。ボードリヤールが、シミュラクル（記号）の自律的差異化の運動として記述したものは、メディア文化においては、このような文化産業システムの働きによってもたらされるものと解釈できる。

文化産業システムのこのような性格は、創作システムにとって常に潜在的脅威である一方で、文化産業システムがこのような動態的な社会システムであるからこそ、創作システムに新たな刺激を与え、従来にはなかった新しいものを創造することに資すると考えることができる。

メディア文化における創造性を生み出すものとして、上記のように文化産業システムそのものの特性を指摘できるが、さらに根本にあるのは、メディア文化は異なる社会システムが複合的に交差して作りだされているという単純な事実である。文化産業システムは創作システムを観察し、そこに新しいものを発見し、さらに消費システムを観察して、新しいニーズを発見できるからこそ、文化産業システムの作動を継続できる。消費者からのニーズに応えるような商品やサービスが提供できず、あるいは、消費者からのニーズが全くなくなってしまうような産業は、産業そのものがなくなっていくであろう。文化産業システムは自らの作動の継続のために、異なる制御システムに基づいて作動する社会システムを必要とするのである。

創作システム、文化産業システム、消費システムという3つの社会システムはそれぞれ、構造的カップリング状態にある他の社会システムを相互に観察し合い、そして、自己の作動の在り方を反省的に観察することを通じて、自己のシステムの制御システムと作動の在り方を更新していく。異なる制御システムを基に作動する他の社会システムと構造的カップリングの状態にあるからこそ、ひとつの社会システムは同じことを反復していくだけでは存在し続けることができない。ひとつの社会システムは、その「環境」の変化に対応できなければ存続できないのであり、ある社会システムの「環境」を構成

する要素として構造的カップリングの状態にある他の社会システムが存在する。例えば創作システムは、文化産業システムと消費システムを観察して、それが新しさを求めるならば、自己のシステムの作動の在り方を反省的に観察し、求められる新しさを生み出すことができるよう自己のシステムの作動を更新していく。このように他の社会システムを観察し、それに適応するために自己を反省的に観察し更新していくことに、創造の契機が含まれている。

ボードリヤールは、シミュラクル（記号）の批判的検討を通じて管理社会的支配から逃れる可能性を示唆した。自由主義経済の体制下のメディア文化には、そうしたシミュラクル（記号）を批判的に検討するという実践は、複数の社会システムの相互観察と、各社会システムにおける自己の作動の反省的観察という形で組み込まれていると言える。このように、本稿で示した社会システム論的分析枠組みの観点から考えれば、ボードリヤールの議論では明らかでなかったシミュラクル（記号）の差異化の運動とメディア文化における創造性を生み出すメカニズムについて、理論的に記述できる。この点に、社会システム論的分析枠組みの有効性を見出すことができる。

5. 結 語

本稿では、ボードリヤールのシミュラクルとシミュレーションに関する議論を検討し、メディア文化を分析するために筆者がかつて提示した社会システム論的分析枠組みの観点から捉え直すことを通じて、同分析枠組みの有効性を提示することに取り組んだ。ボードリヤールの議論におけるシミュラクルとは、模造品や複製品（コピー）さらには記号として理解できる。資本主義のごく初期の段階においては模造品が中心であり、大量生産大量消費の時代には複製品（コピー）が中心となった。資本主義が発達し、大量生産大量消費の段階を経て、少量生産少量消費、商品の記号的消費というような現象が広く観察される時代には、シミュラクルの中心は記号へと移行する。そこでは、シミュラクル（記号）同士の相対的（構造的）関係に基づく差異化の運動が、消費者に訴求する「価値」をつくりだす。そして、人々が持つ価値観と現実認識が密接な関係を持つため、価値を創出するシミュラクル（記号）の運動は、それ自体が現実となる「ハイパーリアル」をつくりだすことが指摘された。このようなボードリヤールの議論は、「管理社会論」の一形態として理解することが可能だ。その一方で、シミュラクル（記号）の批判的検討を通じて、人々が主体性を回復する可能性も示唆されている。このようなボードリヤールの議論を、メディア文化を社会システム論の観点から分析するために筆者が提示した社会システム論的分析枠組みから捉え直してみると、管理社会的状況とは、文化産業システムが創作システムと消費システムを完全に支配する

ような状況であると言える。しかし現実のメディア文化を見てみれば、それは様々な人々の創造性の発露として機能している。こうした創造性を生み出す要因として、文化産業システムが常に差異化を志向する動的な社会システムであることに加えて、複数の社会システムが複合的に交差してつくりだされていることを挙げることができる。各社会システムが相互に観察し合い、さらに自己を反省的に観察することで、その作動を更新していくことに創造の契機が含まれているのである。社会システム論的分析枠組みは上記のように、ボードリヤールの議論において明らかでなかった、シミュラクル(記号)の差異化の運動とメディア文化における創造性を生み出すメカニズムについて理論的に説明するものであり、ここに同分析枠組みの有効性を見ることができる。

以上のようなことを本稿では論じてきた。本稿の議論は抽象的なレベルの議論にとどまった。理論が具体的な分析に応用でき、そのことが、我々が生きる社会に新たな発見をもたらすことを証明できない限りは、理論に関する議論は説得力を持たないであろう。本稿で展開した理論の具体的な分析への応用は今後の課題である。

引用文献

- Baudrillard, Jean (1976) *L'échange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard (=今村仁司・塚原史, 1992, 『象徴交換と死』(文庫版)。
- (1981) *Simulacres et Simulation*, Éditions Galilée (=竹原あき子訳, 1984, 『シミュラクルとシミュレーション』法政大学出版局)。
- (1991) *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu.*, Éditions Galilée (=塚原史, 1991, 『湾岸戦争は起こらなかった』紀伊國屋書店)。
- Bolz, Norbert (1993) *Am Ende der Gutenberg-Galaxis: Die Neuen KommunikansVerhältnisse*, Wilhelm Fink Verlag (=識名章喜・足立典子, 1999, 『グーテンベルク銀河系の終焉: 新しいコミュニケーションのすがた』法政大学出版局)。
- (2012 a) *Ratten im Labyrinth: Niklas Luhmann und die Grenzen der Aufklärung*, Wilhelm Fink Verlag.
- (2012 b) *Das Gestell*, Wilhelm Fink Verlag.
- 大黒岳彦 (2006) 『〈メディア〉の哲学: ルーマン社会システム論の射程と限界』NTT 出版。
- Derrida, Jacques (1967) *La voix et le phénomène: Introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Presse Universitaires de France (=高橋允昭訳, 1970, 『声と現象: フッサール現象学における記号の問題への序論』理想社)。
- 林道郎 (2015) 『死者とともに生きる: ボードリヤール『象徴交換と死』を読み直す』現代書館。
- 伊藤高史 (2006) 『「表現の自由」の社会学: 管理社会と差別的表現を巡る』八千代出版。
- (2020 a) 「『啓蒙の弁償法』の文化産業論と社会システム論に基づくメディア文化の分析枠組みに関する考察」『評論・社会科学』134: 1-20。
- (2020 b) 「ボードリヤールの消費社会の「理論」と社会システム論に基づくメディア文化の分析枠組みに関する考察」『評論・社会科学』135: 55-71。
- (2021) 「ノルベルト・ボルツの「メディア論」と社会システム論」『評論・社会科学』136: 139-157。
- 北沢方邦 (1968) 『構造主義』講談社。
- Luhmann, Niklas (1984 [2015]) *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Suhrkamp (=佐藤勉監

訳, 1993, 『社会システム理論 (上)』 恒星社厚生閣。

塚原史 (2005) 『ボードリヤールという生きかた』 NTT 出版。

Critical Examination of Jean Baudrillard's Theory of Simuracla, Simulation, and Hyperreality from a Social Systems Theory Perspective

Takashi Ito

This study examines the social analysis of French sociologist Jean Baudrillard from a social systems theory perspective, to establish a theoretical framework for analyzing contemporary media culture. Baudrillard coined such concepts as “simuracla” and “hyperreality” and argued that the representation disseminated through media no longer has an original referent (the “reality” to be represented) outside of the media sphere and that the representation is now more representative of reality itself. The sociological analysis of media culture is strongly influenced by his arguments, as the arguments on hyperreality place much emphasis on the power of media. While Baudrillard's social analysis can be interpreted as criticism of a society that is highly controlled by political and business elites, he also suggests tactics for individuals to escape from such control and approach reality through critical examination of the simuracla and the signs created in the media. Social systems theory suggests that a society consists of a complex combination of different social systems, each of which is autonomous while also being influenced by the others. The author understands that the contemporary media culture can be conceptualized as a complex combination of three social systems : “creation system,” “business system,” and “consumption system.” The creation system is based on the communication of creators, likewise, the business system is based on the communication of business practitioners and the consumption system is based on the communication of consumers. As suggested by Baudrillard's arguments, the business system exerts a strong influence on the creation and consumption systems. However, this does not mean that the business system fully controls the communication between creators and consumers. The creation and consumption systems can critically observe the operation of the business system and enjoy freedom to create and consume cultural products to a certain extents. The conflict among different social systems can be interpreted as a major factor for the creativity of media culture in capitalist societies.

Key words : Social systems theory, Hyperreality, Simulacra, Media culture, Culture industry